2,10 DM

Nr. 42/19.10.1982

Walt Disneys MICKY MAUS

ÖSTERREICH oS 16
SCHWEIZ 2,10 sFr
LUXEMBURG lrs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2,70
SPANIEN Ptas 100

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Spiel- und Bastelteil

Teil 2

Gipfelstürmer

-Das spannende Seilbahnspiel-

ehapa

GEWINNER DER WOCHE

1000 Mark zu gewinnen! Bist auch Du GEWINNER DER WOCHE? Einfach umblättern – dann erfährst Du es!

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Woche für Woche 1000 Mark zu gewinnen!

Hat der rote Teilnahmeschein aus dem vorigen Heft Dir Glück gebracht? Dieser rote Teilnahmeschein war in der vorigen MICKY MAUS. Du hast ihn ja sicher mit 4 Kreuzen ausgefüllt. Und jetzt aufgepaßt: **Wenn du den roten Teilnahmeschein aus der vorigen MICKY MAUS (Heft 41/82) genauso angekreuzt hast (wahrheitsgemäß natürlich) wie auf nebenstehendem Beispiel, gehörst Du zu den „Gewinnern der Woche" und hast in jedem Fall bares Geld gewonnen: vielleicht sogar 1000 Mark!** Was Du tun mußt, um an Deinen Gewinn zu kommen, sagen wir Dir unten auf dieser Seite.

Und hier ist schon Deine nächste Chance!
Hier ist der neue Teilnahmeschein!
Er kann bereits jetzt bares Geld für Dich wert sein: bis zu 1000 Mark! Ohne daß Du ihn auszuschneiden brauchst oder an uns einschicken mußt. Kreuze nur in jeder der 4 Spalten das auf Dich zutreffende Feld an – natürlich wahrheitsgemäß! (Ein ausführliches Beispiel fürs Ankreuzen des Teilnahmescheins findest Du auf S. 35 in diesem Heft.)

Teilnahmeschein nur ausfüllen! Nicht ausschneiden! Nicht einschicken! Alles Weitere im nächsten Heft!

Und in der nächsten MICKY MAUS erfährst Du, ob Du mit diesem grünen Teilnahmeschein zu den „Gewinnern der Woche" gehörst und bares Geld gewonnen hast. Deshalb dieses Heft mit dem Teilnahmeschein bis zur nächsten Woche gut aufheben!

© Walt Disney Productions

Das mußt Du tun, wenn Du gewonnen hast!

Zu den Gewinnern der Woche gehörst Du, wenn Du **den roten Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 41/82) genauso angekreuzt hast wie auf dem Beispiel oben.** Natürlich mußt Du **Deine Kreuze wahrheitsgemäß gesetzt** haben! Folgendes mußt du tun, um Deinen Gewinn zu kriegen.

Schneide den richtig angekreuzten Teilnahmeschein aus der letzten MICKY MAUS (Heft 41/82) aus! Vergiß nicht, Deine Adresse einzutragen! Stecke den Teilnahmeschein in einen Briefumschlag und schicke ihn **per Einschreiben** an folgende Adresse: „Gewinner der Woche", z.Hd. Herrn Gustav Richard, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1. Letzter Einsendetag ist der **21.10.1982** (Datum des Poststempels)!

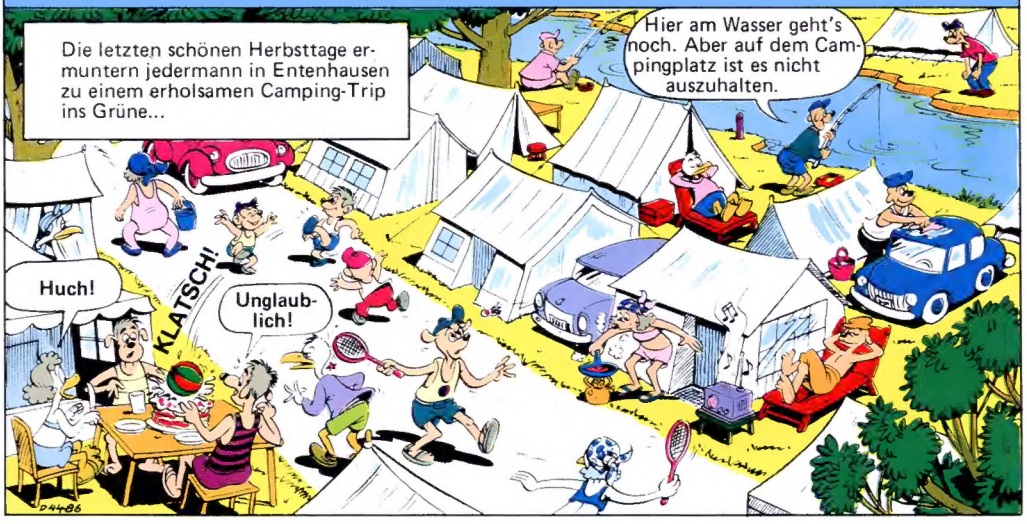
Um Schummeleien auszuschließen, füge bitte **entweder** eine Kopie Deines (Kinder-)Ausweises **oder** eine Kopie Deiner Geburtsurkunde bei. Du hast ja sicher Verständnis dafür, daß wir uns vorbehalten, Deine Angaben nachzuprüfen.

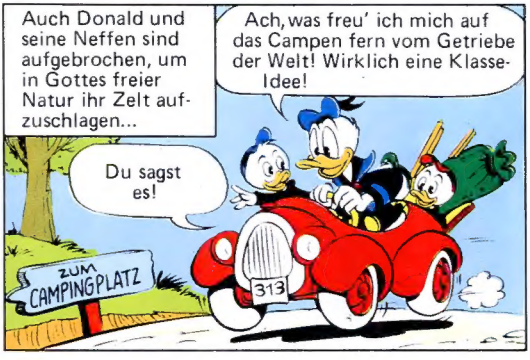
Übrigens: Die ganzen 1000 Mark gewinnst Du, wenn Du der einzige „Gewinner der Woche" bist. Gibt es mehrere „Gewinner der Woche", werden die 1000 Mark zu gleichen Teilen geteilt.

WALT DISNEY'S

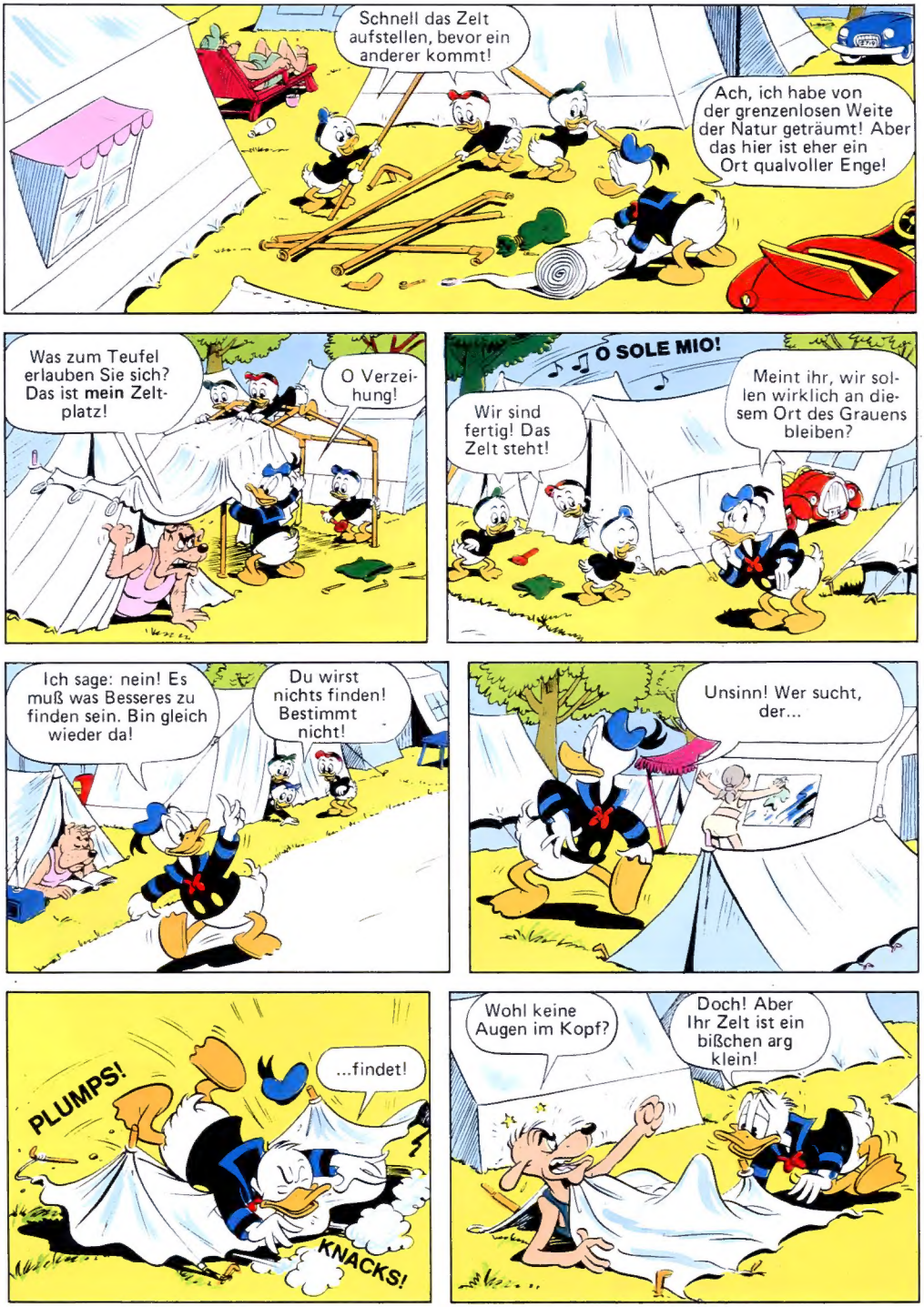
DONALD DUCK

Keine Angst vor wilden Tieren

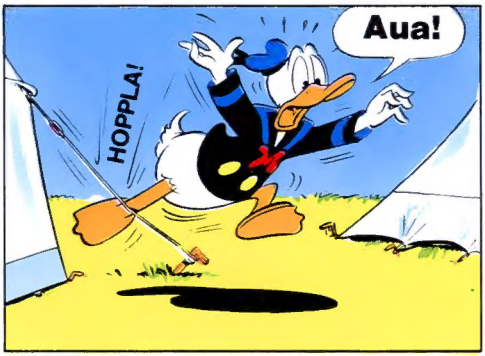


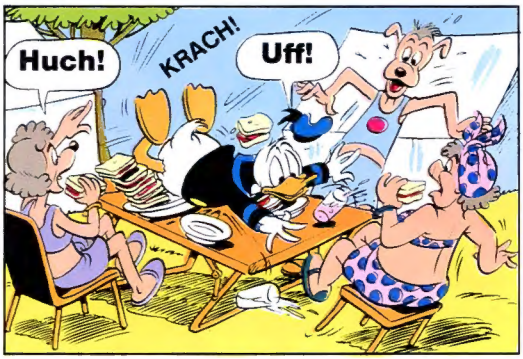


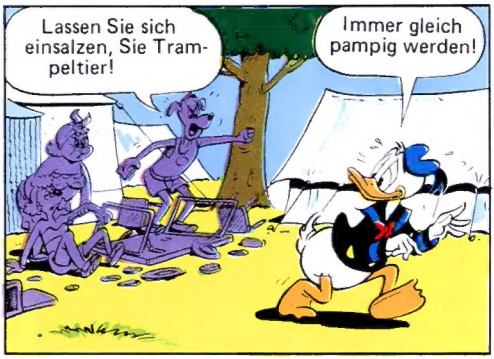
Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Bastelteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PSchA Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten.
Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.
Erscheint unter Code Moral EUROPRESS JUNIOR Brüssel Kontrolle des

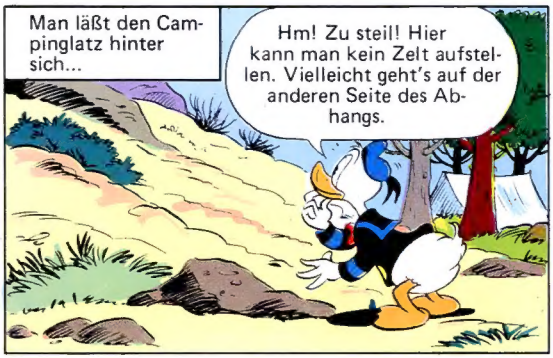

Schnell das Zelt aufstellen, bevor ein anderer kommt!
Ach, ich habe von der grenzenlosen Weite der Natur geträumt! Aber das hier ist eher ein Ort qualvoller Enge!
Was zum Teufel erlauben Sie sich? Das ist **mein** Zeltplatz!
O Verzeihung!
O SOLE MIO!
Wir sind fertig! Das Zelt steht!
Meint ihr, wir sollen wirklich an diesem Ort des Grauens bleiben?
Ich sage: nein! Es muß was Besseres zu finden sein. Bin gleich wieder da!
Du wirst nichts finden! Bestimmt nicht!
Unsinn! Wer sucht, der...
PLUMPS!
...findet!
KNACKS!
Wohl keine Augen im Kopf?
Doch! Aber Ihr Zelt ist ein bißchen arg klein!

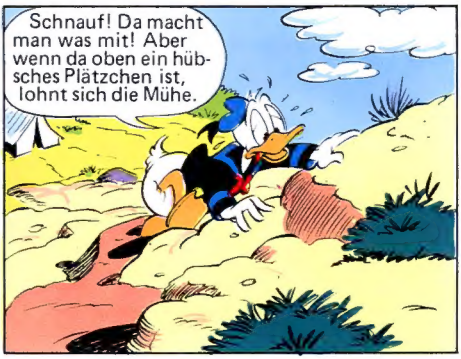
Ah, da unten am Bach ist mehr Platz!

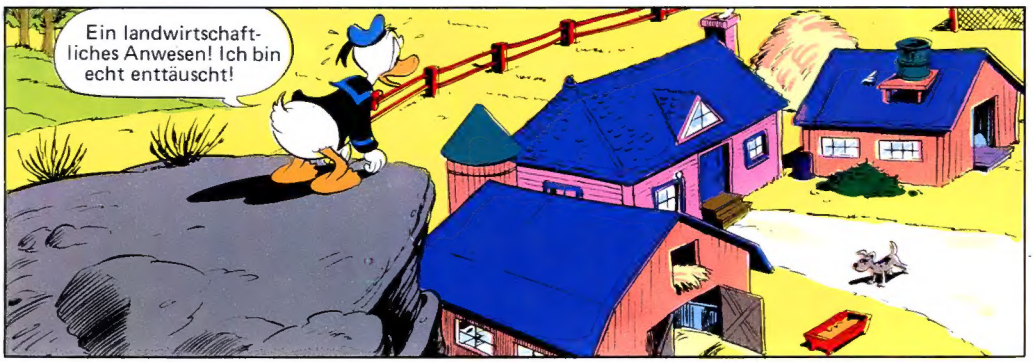

HOPPLA!
Aua!

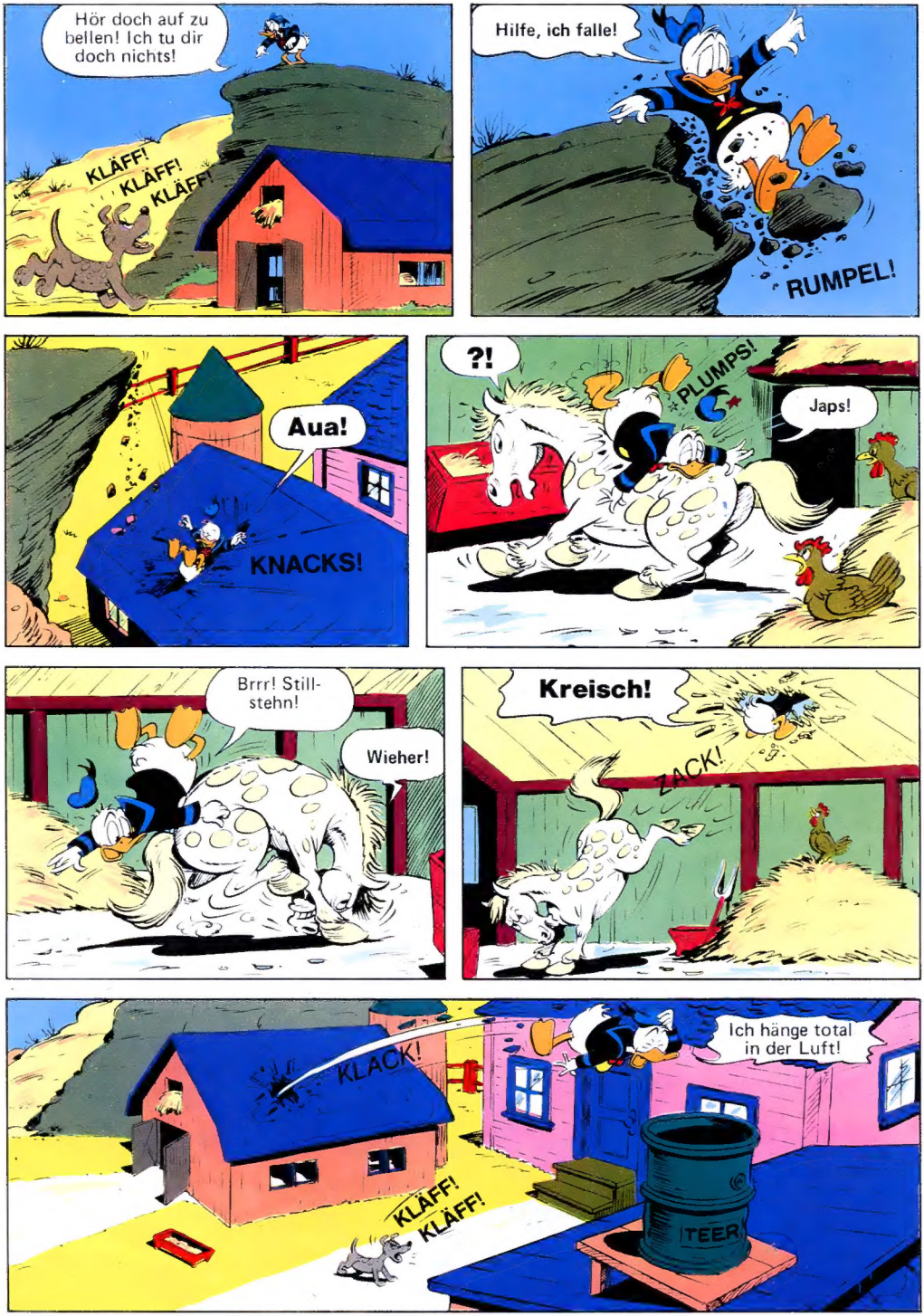

Huch!
KRACH!
Uff!

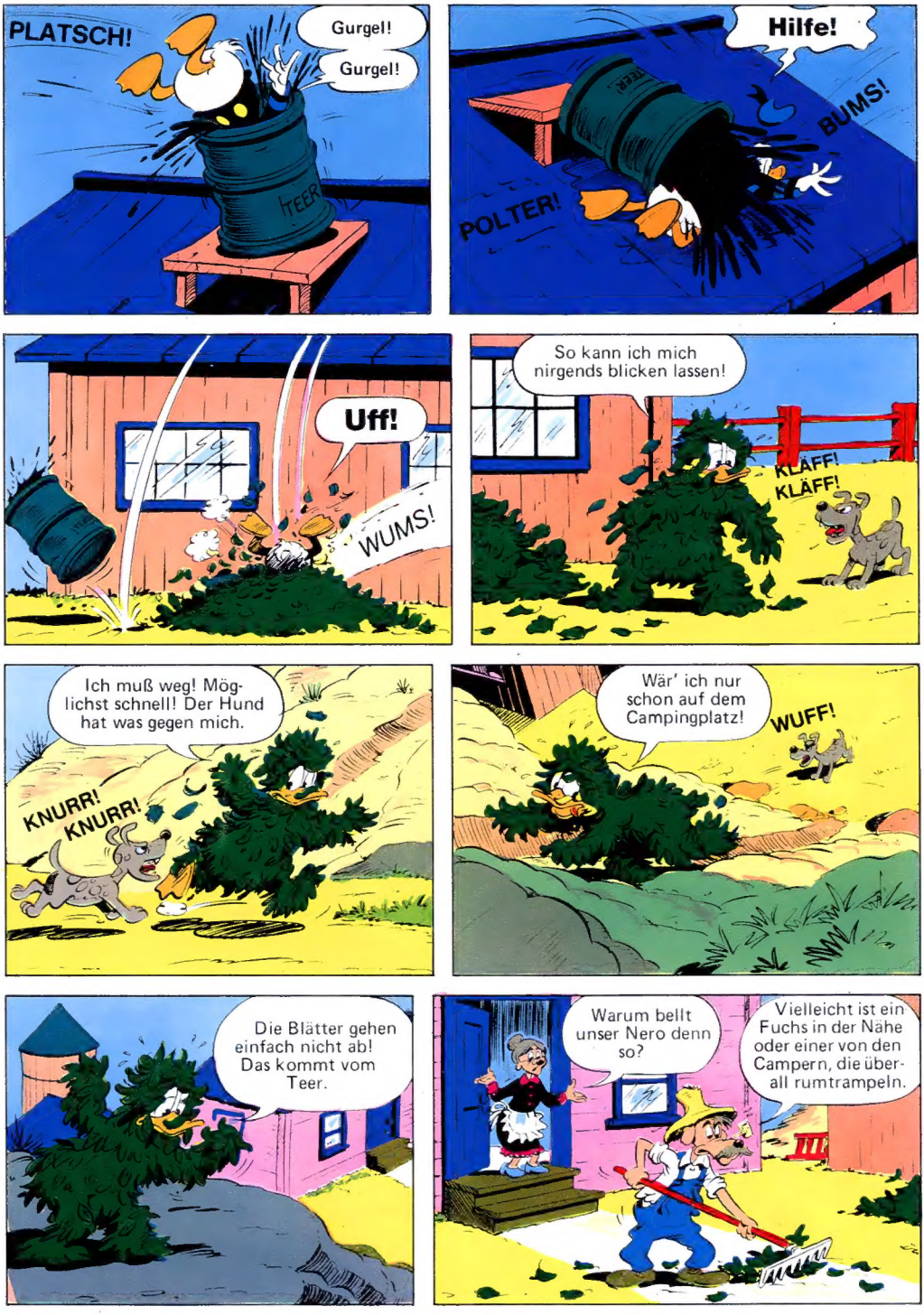

Lassen Sie sich einsalzen, Sie Trampeltier!
Immer gleich pampig werden!

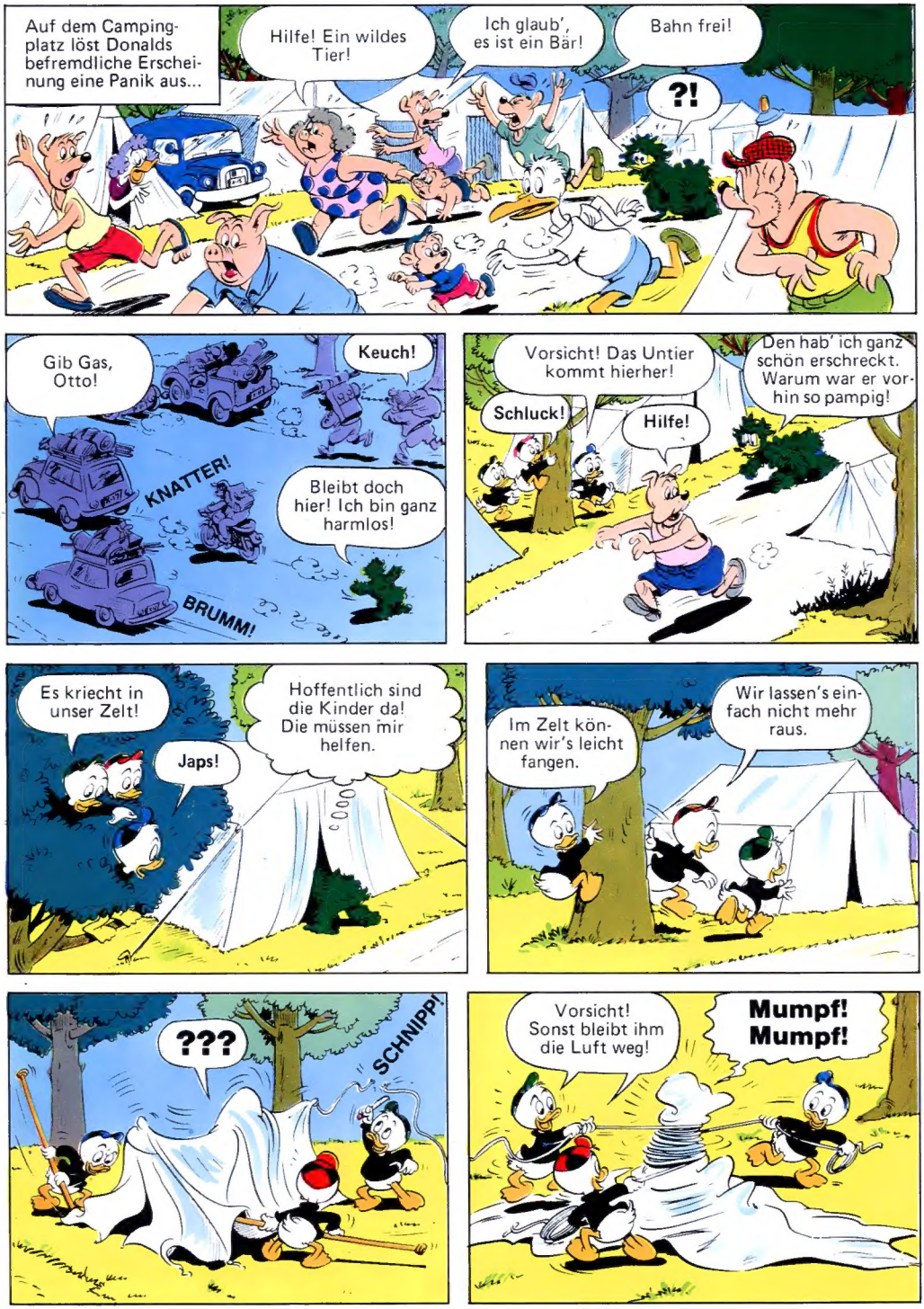

Man läßt den Campinglatz hinter sich...
Hm! Zu steil! Hier kann man kein Zelt aufstellen. Vielleicht geht's auf der anderen Seite des Abhangs.


Schnauf! Da macht man was mit! Aber wenn da oben ein hübsches Plätzchen ist, lohnt sich die Mühe.


Ein landwirtschaftliches Anwesen! Ich bin echt enttäuscht!


Hör doch auf zu bellen! Ich tu dir doch nichts!
KLÄFF!
KLÄFF!
KLÄFF!
Hilfe, ich falle!
RUMPEL!
Aua!
KNACKS!
?!
PLUMPS!
Japs!
Brrr! Still-stehn!
Wieher!
Kreisch!
ZACK!
KLACK!
Ich hänge total in der Luft!
KLÄFF!
KLÄFF!
TEER


PLATSCH!
Gurgel!
Gurgel!
TEER
Hilfe!
BUMS!
POLTER!
Uff!
WUMS!
So kann ich mich nirgends blicken lassen!
KLÄFF!
KLÄFF!
Ich muß weg! Möglichst schnell! Der Hund hat was gegen mich.
KNURR!
KNURR!
Wär' ich nur schon auf dem Campingplatz!
WUFF!
Die Blätter gehen einfach nicht ab! Das kommt vom Teer.
Warum bellt unser Nero denn so?
Vielleicht ist ein Fuchs in der Nähe oder einer von den Campern, die überall rumtrampeln.


Auf dem Campingplatz löst Donalds befremdliche Erscheinung eine Panik aus...
Hilfe! Ein wildes Tier!
Ich glaub', es ist ein Bär!
Bahn frei!
?!
Gib Gas, Otto!
Keuch!
KNATTER!
Bleibt doch hier! Ich bin ganz harmlos!
BRUMM!
Vorsicht! Das Untier kommt hierher!
Schluck!
Hilfe!
Den hab' ich ganz schön erschreckt. Warum war er vorhin so pampig!
Es kriecht in unser Zelt!
Japs!
Hoffentlich sind die Kinder da! Die müssen mir helfen.
Im Zelt können wir's leicht fangen.
Wir lassen's einfach nicht mehr raus.
???
SCHNIPP!
Vorsicht! Sonst bleibt ihm die Luft weg!
Mumpf! Mumpf!

Laßt das gefälligst! Ich bin es!
Onkel Donald!
Warum hast du dich so greulich verkleidet?
Ich will's euch gern erklären, aber ihr werdet's nicht glauben. Kommt erst mal mit zum Bach! Ihr müßt mir helfen, mich abzuwaschen.
Aua! Ihr tut mir weh!
Verzeihung! Aber anders kriegen wir den Teer nicht ab!
Endlich...
Deinetwegen! Die Leute haben sich vor dir gefürchtet!
Gähnende Leere auf dem Campingplatz. Wieso denn das?!
Später am Bach...
Also, was mich betrifft: Ich bin selig! Wir sind allein auf weiter Flur! Niemand stört uns.
Allerdings!
Sie sollten lieber nach Hause fahren! Die Gegend ist unsicher!
Hier soll ein wildes Tier gesichtet worden sein.
FORST-VERWALTUNG
Och, wir fürchten uns nicht vor einem wilden Tier. Kommt vielleicht auch nicht wieder!
Na, die jungen Herren haben aber Mut! Respekt!
Das haben sie von mir! Ich fürchte mich auch vor nichts. Jedenfalls nicht vor einem, äh, harmlosen kleinen Bären! Was soll's denn sonst gewesen sein?
ENDE

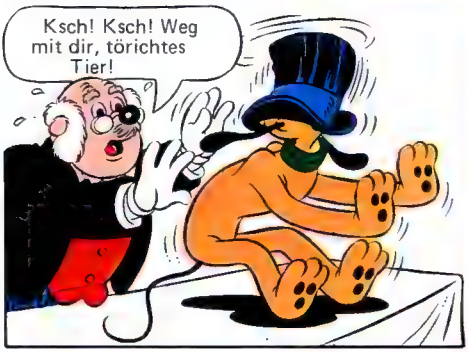
Walt Disney's
PLUTO
Gesunder Instinkt
Pluto staunt jeden Tag von neuem, was es in einem Hundeleben alles zu lernen gibt. Heute beispielsweise das Kapitel über Zylinderhüte...
Und was ziehen wir hier aus dem Hut? Ein Kaninchen!
Wau! Wau!
Kläff! Kläff!
Sapristi! Maledetto Cane!
Verzeihung, Signore Bombasti, aber wenn ein Hund ein Karnikkel sieht, jagt er es eben.
Ach nein?
Da bist du platt, Pluto, was? Es ist ja auch wirklich toll, was Zauberkünstler aus ihren Hüten ziehen können.
?
Ah, da drüben bei der Band scheint was Besonderes los zu sein!
Ach ja... heut hält ja der Bürgermeister eine Rede. Auf einen Botschafter oder so was!
?

Ob in diesem Hut auch ein Kaninchen steckt...?
...und darum ist es mir ein besonderes Vergnügen,
gerade Ihnen...

Pluto ist jedenfalls wild entschlossen, das zu ergründen...

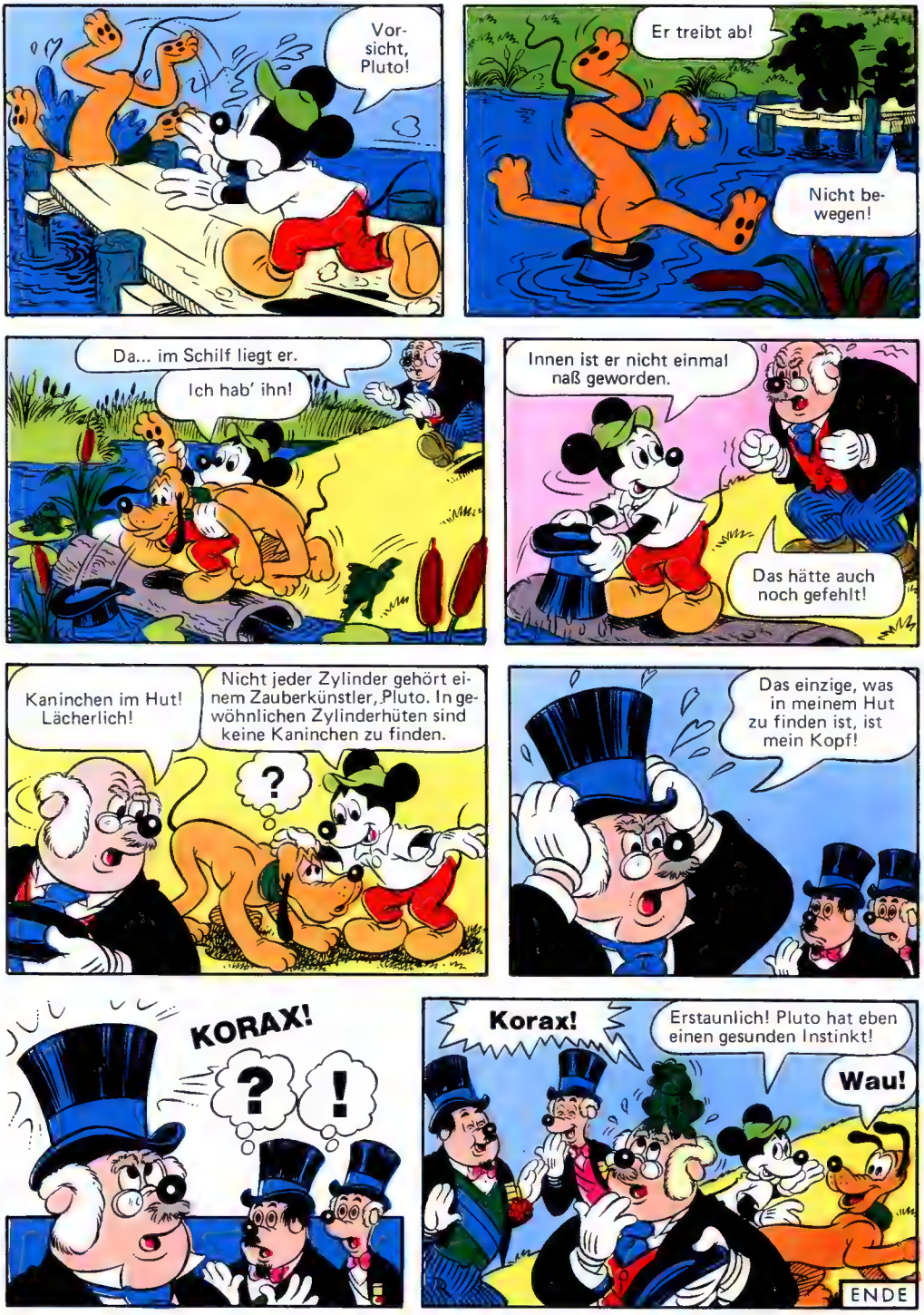
...unsern Landwirtschaftsminister persönlich vorzustellen.
Schnüff!
Den da?
Ha! Ha!

Das ist doch nicht der Minister?
Nein, ich bin hier!
Schnüff! Schnüffel!


Ksch! Ksch! Weg mit dir, törichtes Tier!

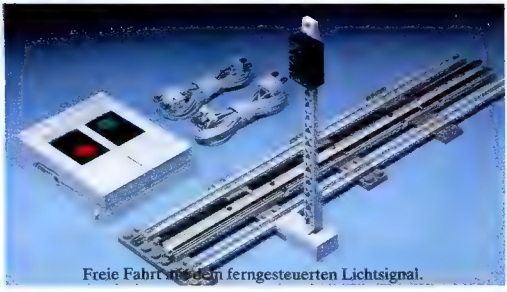
Halt, mein Hut! Laß meinen Hut da!
Pluto, warte doch!

Er denkt sicher, in dem Zylinder steckt auch ein Karnickel.


Vorsicht, Pluto!
Er treibt ab!
Nicht bewegen!
Da... im Schilf liegt er.
Ich hab' ihn!
Innen ist er nicht einmal naß geworden.
Das hätte auch noch gefehlt!
Kaninchen im Hut! Lächerlich!
Nicht jeder Zylinder gehört einem Zauberkünstler, Pluto. In gewöhnlichen Zylinderhüten sind keine Kaninchen zu finden.
?
Das einzige, was in meinem Hut zu finden ist, ist mein Kopf!
KORAX!
? !
Korax!
Erstaunlich! Pluto hat eben einen gesunden Instinkt!
Wau!
ENDE

E 82

Der neue LEGO Universaltrafo für 12 und 4,5 Volt.



Freie Fahrt mit dem ferngesteuerten Lichtsignal.

Alles umsteigen in die neue LEGO® Eisenbahn.

7740 Trans-Europa-Express

7822 Bahnhof

7750 Schnellzug-lokomotive

7834 Bahn-übergang

LEGO Eisenbahn. Bahn mit unbegrenzten Möglichkeiten.

© 1982. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen.

Walt Disney's

MICKY MAUS

Der Diamantenklau

Guck mal, Micky! Die haben aber eine hohe Mauer.
Muß sein! Immerhin liegt hier ein beträchtliches Vermögen.
SCHLEIFEREI
GARAGE

Hier sind wir, Direktor Gleichauf!
Ach, Herr Maus und sein Freund Goofy! Kommen Sie nur rein.

Sie müssen wissen, an meinen Wagen lass' ich niemanden ran. Da bin ich eigen.

Hier kann man klasse Jo-Jo spielen. Da hab' ich endlich Platz.
ZIPP!

Zur Sache, Herr Maus. Seit ein paar Tagen verschwinden immer wieder Diamanten aus der Schleiferei.

Es waren jedesmal so zwischen 8 und 10 Steinen. Ein ungeheurer Verlust für uns.
Kann ich mir denken.

Ich zeige Ihnen mal unser Betriebsgelände und die Werkräume.

Kommst du, Goofy?
Wie?
ZIPP!
ZIPP!
ZIPP!
Au Backe!
BONG!
Oje! Jetzt hab' ich die Kühlerfigur verbogen.
Wo doch der Herr Gleichauf so pingelig ist. Die muß ich wieder hinbiegen.
Jetzt komm doch endlich, Goofy!
Huch! Komm' ja schon!
Ich hab' die Kühlerfigur verbogen, Micky! Soll ich das dem Herrn Gleichauf sagen?
Laß nur! Er wird sie schon zurechtbiegen, wenn er es sieht.
SCHLEIFEREI
FERTIGUNG
In der Schleiferei arbeiten drei bis vier Leute. Da werden die Diamanten gefaßt und verarbeitet!

Der erste Verkehrsstau, der Spaß macht.

Sieh' Dir mal die Details bei den Autos an: Du kannst die Türen und Heckklappen öffnen, bei einigen Autos sogar die Türen verriegeln.

Mit den Superkings wirst Du garantiert viel Spaß haben, nicht nur bei Verkehrsstaus.

MATCHBOX®

bringt Qualität ins Spiel

UK 1 LINTAS: FRANKFURT

Die geschliffenen Steine kommen in den Kasten, der je nach Bedarf in die Fertigung gebracht wird.

Wir können natürlich nicht ständig unsere Mitarbeiter kontrollieren. Das wäre zu aufwendig!

Kontrolliert werden alle nach Feierabend. Hier am Tor!

Könnte jemand die Steine über die Mauer werfen und sie auf der anderen Seite wieder aufsammeln?
Nein! Draußen patrouilliert ständig eine Wache!

Sehen Sie, die Herren sind nur für das Außengelände zuständig.

Es ist gleich Schluß. Dann können Sie bei der Kontrolle dabeisein.

Da kommen schon die ersten. Aber sehen Sie selbst.

Alle werden mit einem Detektor abgetastet. Das Gerät schlägt sofort Alarm.

Fortsetzung auf Seite 25

Gipfel-stürmer

-Das spannende Seilbahnspiel- Teil 2

Es kann losgehen mit Eurer Bergwanderung. Das Spielposter habt Ihr ja noch aus dem letzten Heft*. Falzt nun dieses Poster an den schwarzen Linien so, daß drei Gebirgszüge entstehen. Mit den verschiedenen Dreiecken (Abb.1) wird das Poster so hinterklebt, daß die Gebirgszüge stabil werden (Abb. 2). Spielfiguren und Seilbahnen werden so gebastelt wie auf Abb. 3. Wie das fertige Spiel aussieht, seht Ihr auf Abb. 4.

Heute im Spiel- und Bastelteil

Spielregel

(1) Ziel des Spieles

ist es, die drei Gebirgszüge zu übersteigen. Gewonnen hat, wer als erster mit einer Spielfigur (oder auch mit allen dreien – das könnt Ihr vorher ausmachen) den letzten Gebirgszug überstiegen hat.

(2) Spielvorbereitung

Die Spieler stellen ihre Spielfiguren (jeder Mitspieler erhält drei gleiche) auf das große rote Feld am unteren Ende des Spielplans. Auf jeden Gebirgszug wird links eine Seilbahn gesetzt. (Die Seilbahnen werden mit der offenen Seite nach vorn auf die Gebirgszüge gesetzt, so wie auf den Abb. 4 und 5 zu sehen.)

(3) So läuft das Spiel

Es wird abwechselnd gewürfelt und gezogen. Auf den gelben Feldern dürfen gegnerische Spielfiguren rausgeworfen werden, nicht aber auf den roten. Figuren, die rausgeworfen worden sind, müssen aufs große rote Anfangsfeld zurück.

(4) Wo werden die Gebirgszüge überstiegen?

Uber die Gebirgszüge steigt man dort, wo die gelben Stufen am Berg sind, z. B. an der Stelle, um die wir in Abb. 4 einen weißen Kreis gezogen haben. Dort wo man gerade über einen Gebirgszug klettern will, muß aber auch eine Seilbahn sein. (Wenn an der Stelle, wo man eine braucht, keine ist, kann man sich eine holen. Wie das geht, sagen wir Euch in Punkt (6).)

(5) Wie werden die Gebirgszüge überstiegen?

Über die Stufen und das Dach der Seilbahn. Schauen wir uns das Beispiel auf Abb. 5 an:

© Walt Disney Productions

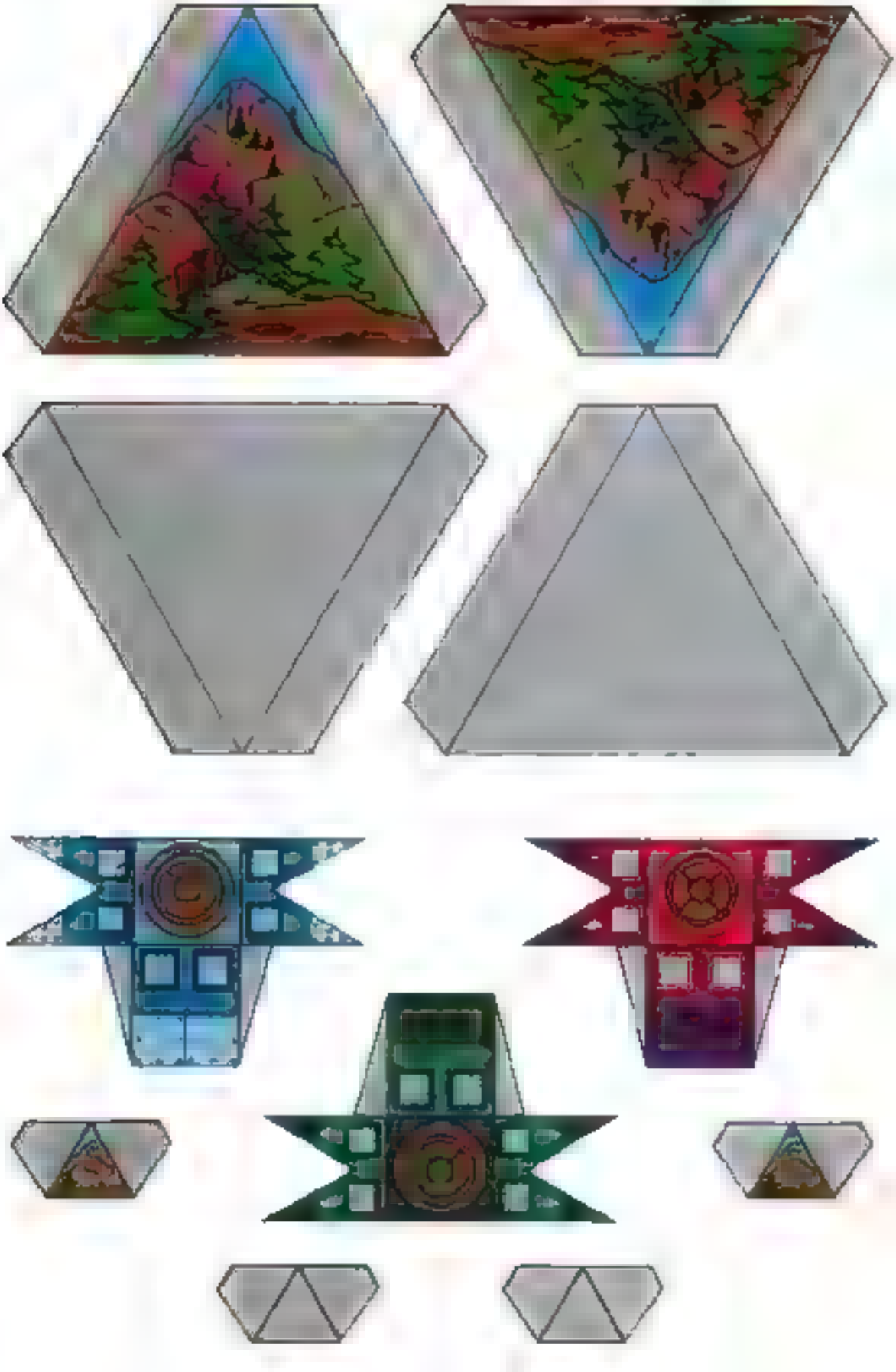
mit der gewürfelten 4 kann Micky genau aufs Dach der Seilbahn steigen (3 Stufen und 1 Punkt fürs Dach). Weil er es geschafft hat, direkt aufs Dach der Seilbahn zu kommen, darf er gleich denselben Wurf, also 4, auf der anderen Seite weiterziehen.
Hätte der Micky-Spieler 1, 2 oder 3 gewürfelt käme er nicht über den Gebirgszug hinweg. Mit einer 5 oder 6 würde er aufs Dach der Seilbahn steigen und mit dem Rest des Wurfes auf der anderen Seite weiterziehen.

(6) ... und so kann man die Seilbahn bewegen

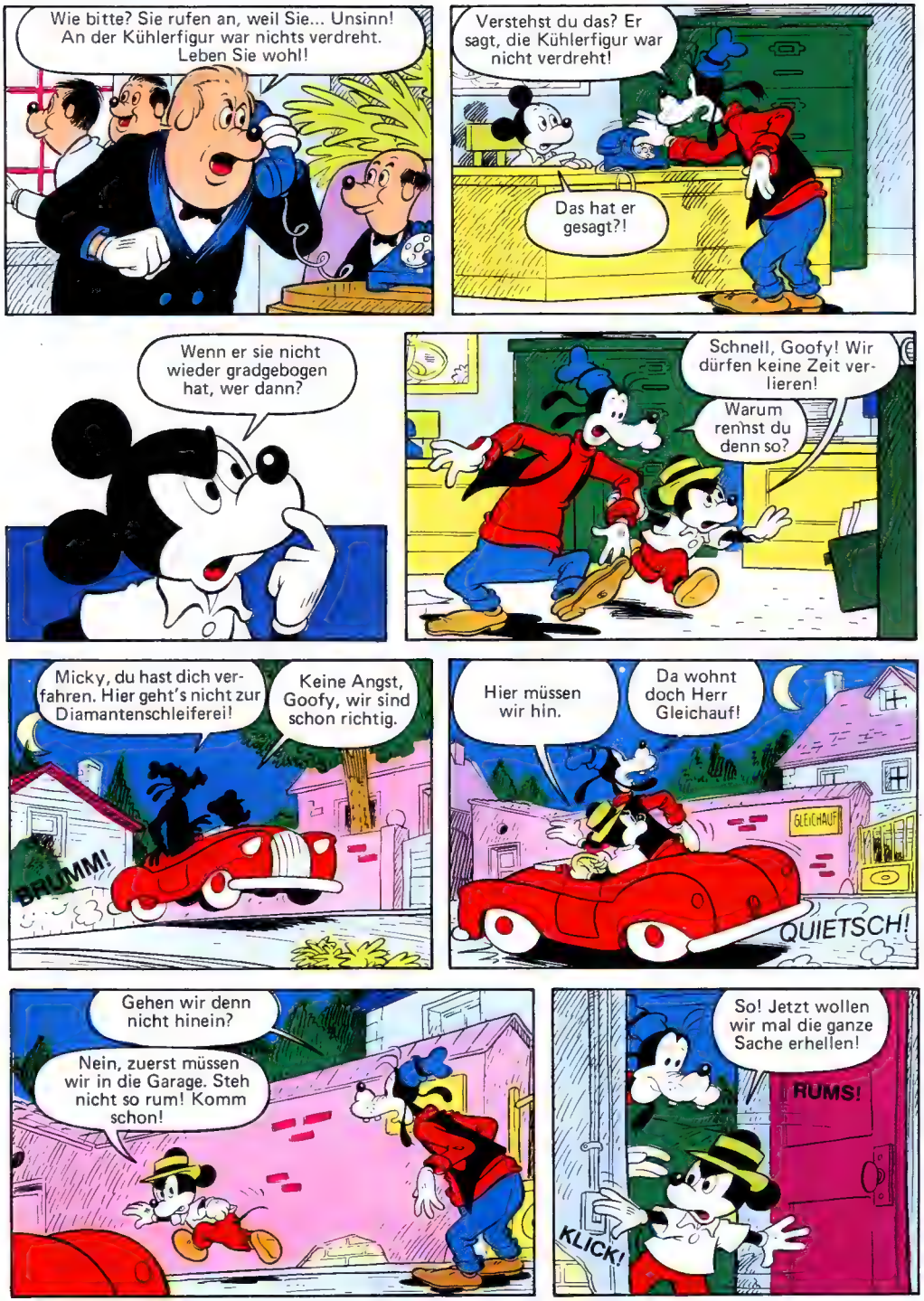
Wenn man eine 1 oder eine 6 gewürfelt hat, kann man entweder die entsprechende Augenzahl mit einer Figur ziehen oder sich stattdessen eine Seilbahn dorthin holen, wo man sie braucht. Eine Seilbahn muß aber stets auf ihrem Gebirgszug bleiben.

Nach der Tour de France, dem Giro d'Italia und all den anderen großen Radrennen kommt jetzt das letzte ganz große Radsportereignis: Ab nächste Woche rollt die TOUR DE DUCK. Auf der Rückseite dieses Heftes erfahrt Ihr mehr darüber – und am kommenden Freitag, den 22. Oktober, auch im Fernsehen (18.48 Uhr im ZDF).

Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,10 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag/Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto: 8855-707



Fortsetzung von Seite 19



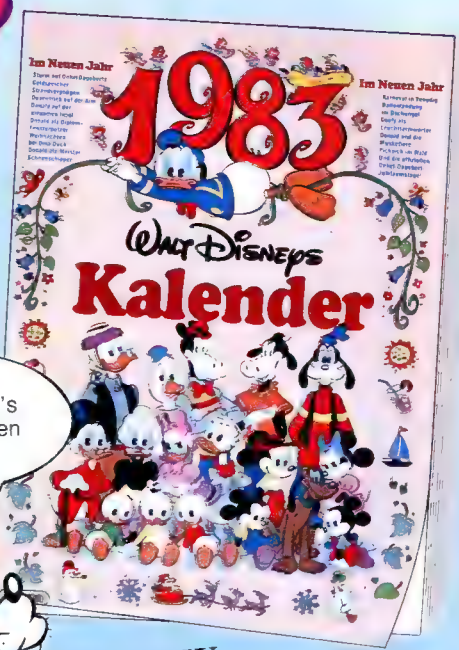
Ein Spiel – lebendig wie ein echtes

Ja, aber Sie sind doch aus der Schleiferei!
Huch!
Auf frischer Tat ertappt!
Mich kriegt ihr nicht, ihr Schnüffler! Achtung!
Hoppla!
ÖL
KRACH!
Auaaa!
Aus dem Weg, du Trantüte!
RUMS!
Mit mir springt man so aber nicht um!
WIRR!
WIRR!
Aaaah!
ZIPP!
Hihi! Geklappt!

Was... was ist denn passiert, Goofy?
Och nichts, Micky! Ich hab' nur mal gezeigt, wie gut ich Jo-Jo spielen kann.
Herr Maus, was geht hier vor?
Dank meinem Freund Goofy konnten wir den Fall lösen, Herr Gleichauf! Hier sind die Diamanten!
Mein Freund hat heute morgen mit seinem Jo-Jo Ihre Kühlerfigur verbogen. Aber als Sie wegfuhren, war die Figur in Ordnung.
Also hat jemand anderer sie wieder zurechtgerückt. Derjenige, der die Diamanten in der Aushöhlung versteckt hat. So und nicht anders sind die Steine aus dem Werk geschmuffelt worden.
Der Dieb konnte in aller Ruhe die Steine aus Ihrer Garage rausholen. Ohne besondere Gefahr!
Das ist ja unglaublich!
Williams, die beiden Herren sind unsere Ehrengäste heute abend.
Und jetzt zeig' ich Ihnen noch, wie man den Hund Gassi führt. Sehen Sie, ganz einfach!
Wenigstens hat Goofy heute ein aufmerksameres Publikum als sonst!
Nein, ist das süß!
ENDE

Jetzt neu!
Die Überraschung
für alle Disney-Fans

WELCHER COMIC-KALENDER GEFÄLLT EUCH AM BESTEN?



SPORT GOOFY Kalender '83

Ob als Skikanone, Meisterschwimmer, Tennis-As oder Star in zahlreichen anderen Sportdisziplinen — Supersportler Goofy legt es anscheinend direkt darauf an, immer eine möglichst komische Figur zu machen.

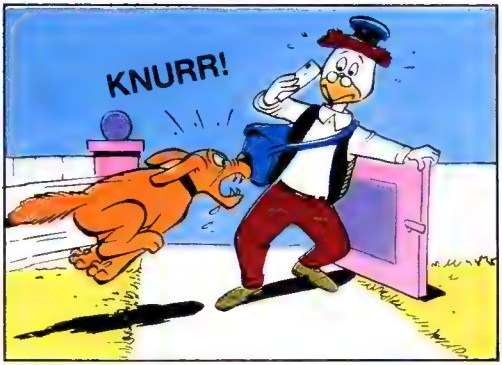
DISNEY-Kalender '83

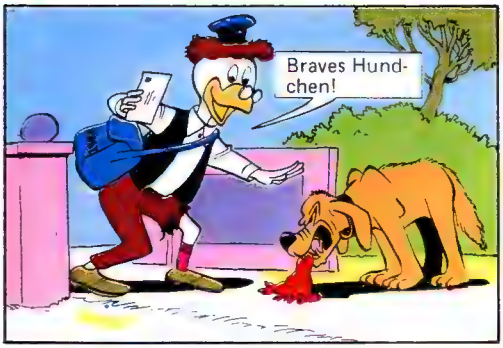
Auf posterartig gestalteten Kalenderblättern erleben zahlreiche beliebte Disney-Figuren witzige Abenteuer. — Dieser Kalender schenkt Comic-Freunden Freude für ein ganzes Jahr.

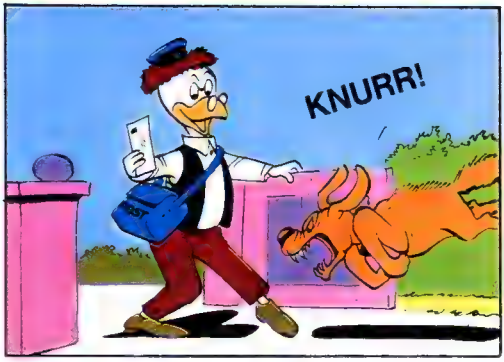
Für welchen Kalender Ihr Euch auch entscheidet, beide garantieren Spaß für ein ganzes Jahr.

DANIEL DÜSENTRIEB

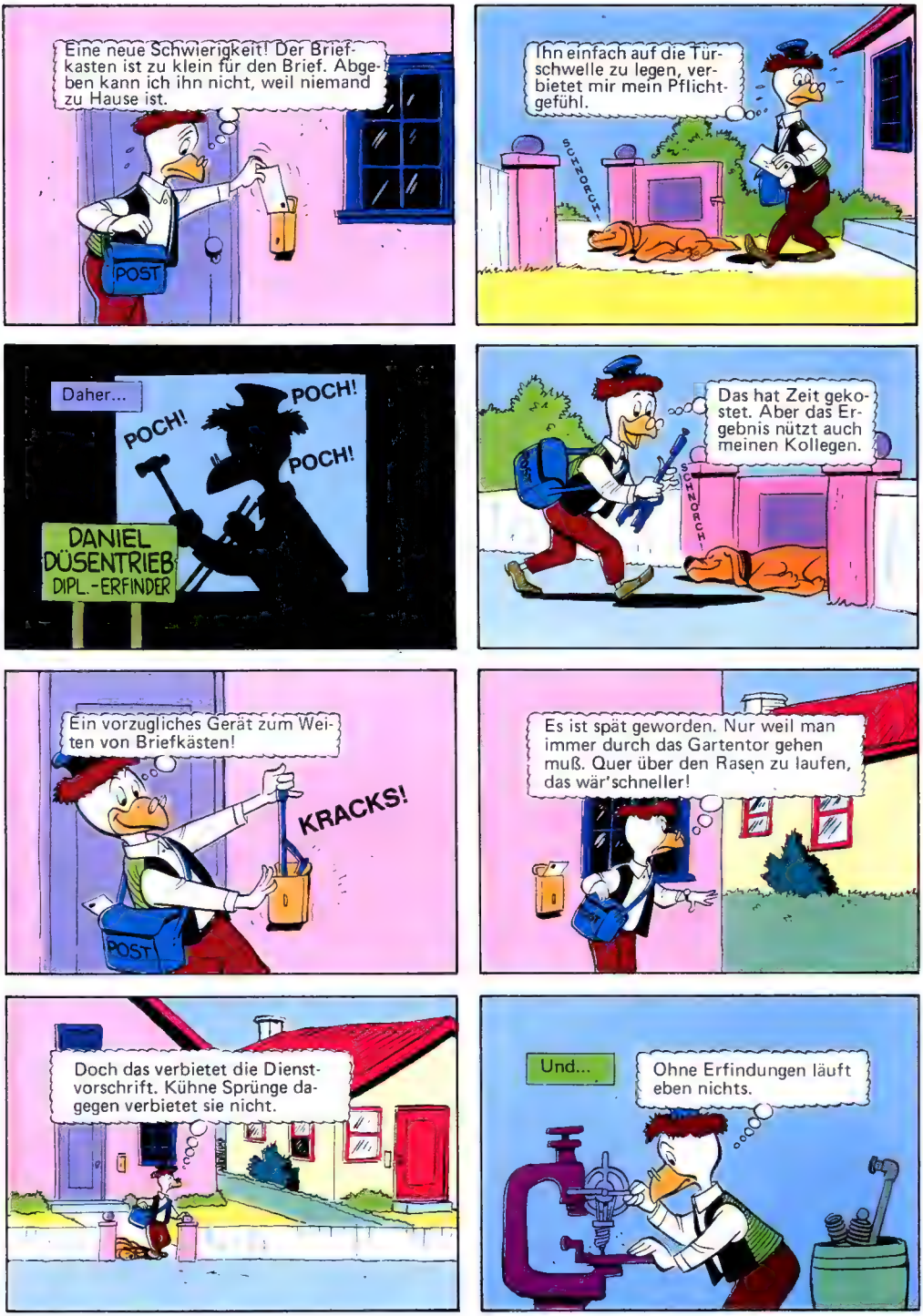
Erfinden tut not







– das tolle Radrennspiel mit unvorhersehbaren Zwischenfällen!


Eine neue Schwierigkeit! Der Briefkasten ist zu klein für den Brief. Abgeben kann ich ihn nicht, weil niemand zu Hause ist.
POST
Ihn einfach auf die Türschwelle zu legen, verbietet mir mein Pflichtgefühl.
WUFF
Daher...
POCH!
POCH!
POCH!
DANIEL DÜSENTRIEB
DIPL.-ERFINDER
Das hat Zeit gekostet. Aber das Ergebnis nützt auch meinen Kollegen.
POST
WUFF
Ein vorzügliches Gerät zum Weiten von Briefkästen!
KRACKS!
POST
Es ist spät geworden. Nur weil man immer durch das Gartentor gehen muß. Quer über den Rasen zu laufen, das wär'schneller!
Doch das verbietet die Dienstvorschrift. Kühne Sprünge dagegen verbietet sie nicht.
Und...
Ohne Erfindungen läuft eben nichts.

Auf dem Postamt...
Wie? Der Briefträger war noch nicht da?
Heute haben wir Beschwerden am laufenden Band.
Wenn die Post nicht rechtzeitig zugestellt wird, muß der Postdirektor eingreifen.
HAUPT-POST
Ich hab' ein Gerät zum Weiten von Briefkästen erfunden, Schutzbeinkleider...
...und etwas, womit man schnell von Haus zu Haus kommt.
Gut! Dann können Sie ganz schnell diesen Eilbrief zustellen. Ihre Briefe trage ich aus.
Komisch! Kaiserstraße 33! Das ist ja das Hauptpostamt!
Und so...
Ich soll Ihnen den Brief vorlesen. Leider keine gute Nachricht! Sie sind entlassen!
TRARI TRARA!
Sehr würdiger Abschluß meiner Laufbahn bei der Post!
ENDE

Walt Disneys

MICKY MAUS

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

© Walt Disney Productions

Hier zeigen wir Dir ganz genau, wie du den Teilnahmeschein fürs MMK-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" richtig ausfüllst!

Es ist ja wirklich ganz einfach: **Du kreuzt in jeder der 4 Reihen das Feld an, das auf Dich zutrifft.**

Wenn Du z.B. im November Geburtstag hast, kreuzt Du in der ersten Reihe das Feld „Nov" an. Um ganz klar zu machen, wie's geht, wollen wir Dir die ganze Sache aber noch an einem ausführlichen Beispiel erläutern.

Das ist Oliver Schubert. Oliver hat am 31. Januar Geburtstag. Er wohnt in irgendeiner Stadt in der Sigmund-Freud-Straße 27. Oliver wird den Teilnahmeschein auf Seite 2 so ausfüllen, wie wir es Euch hier an unserem Beispiel zeigen.

In der **Reihe 1** („In welchem Monat bist Du geboren?") kreuzt Oliver „Jan" an, denn er hat ja im Januar Geburtstag.

In **Reihe 2** („An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?") kreuzt er „So" an, denn sein Geburtstag, der 31. Januar, fällt in diesem Jahr auf einen Sonntag.

Oliver heißt mit Nachnamen Schubert. Der erste Buchstabe dieses Namens ist ein S. Deshalb kreuzt Oliver in **Reihe 3** („Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?") das S an.

Und in **Reihe 4** („Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?") kreuzt Oliver „27" an. Denn er wohnt ja in einem Haus mit der Hausnummer 27

Ja, so kreuzt Oliver Schubert den Teilnahmeschein an, der damit vielleicht schon bares Geld für ihn wert ist. Und jetzt bist Du dran!

Haarsträubende Abenteuer

... hält das Schicksal wieder mal für den armen Donald bereit.

An Bord eines Vergnügungsdampfers passiert ein unglaublicher Zwischenfall.

Und die Panzerknacker drehen am hellichten Tage ein wahrhaft tolldreistes Ding.

Wie Ihr seht, ist wieder mächtig was los in der neuesten

MICKYVISION NR.10

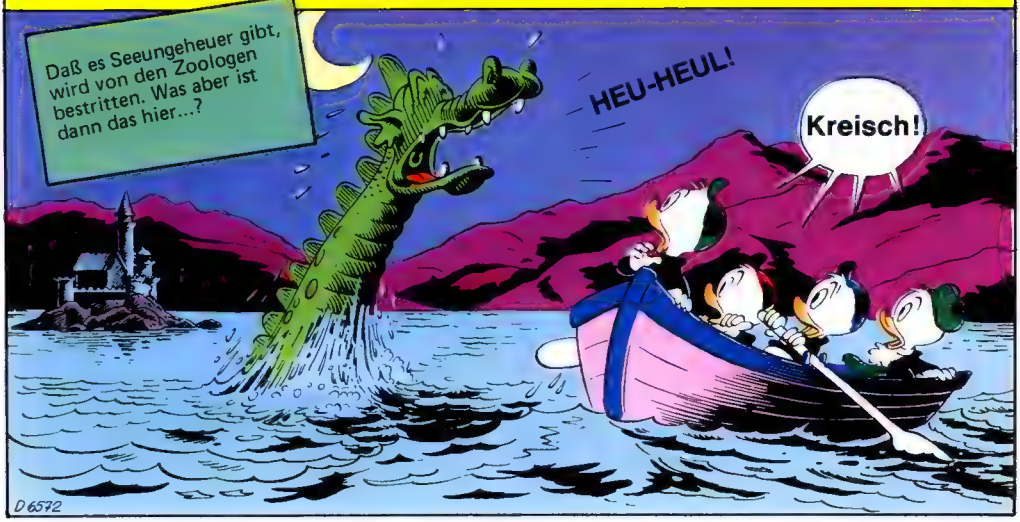
Die mit dem klasse Aufkleber!

© Walt Disney Productions

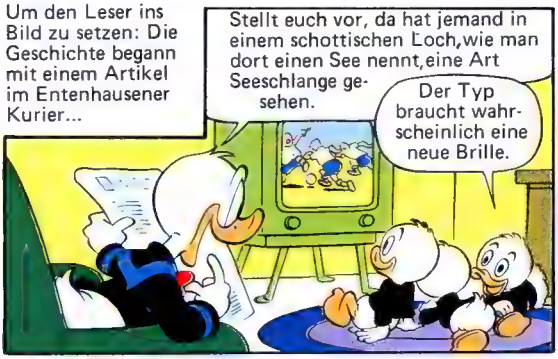
Walt Disney's

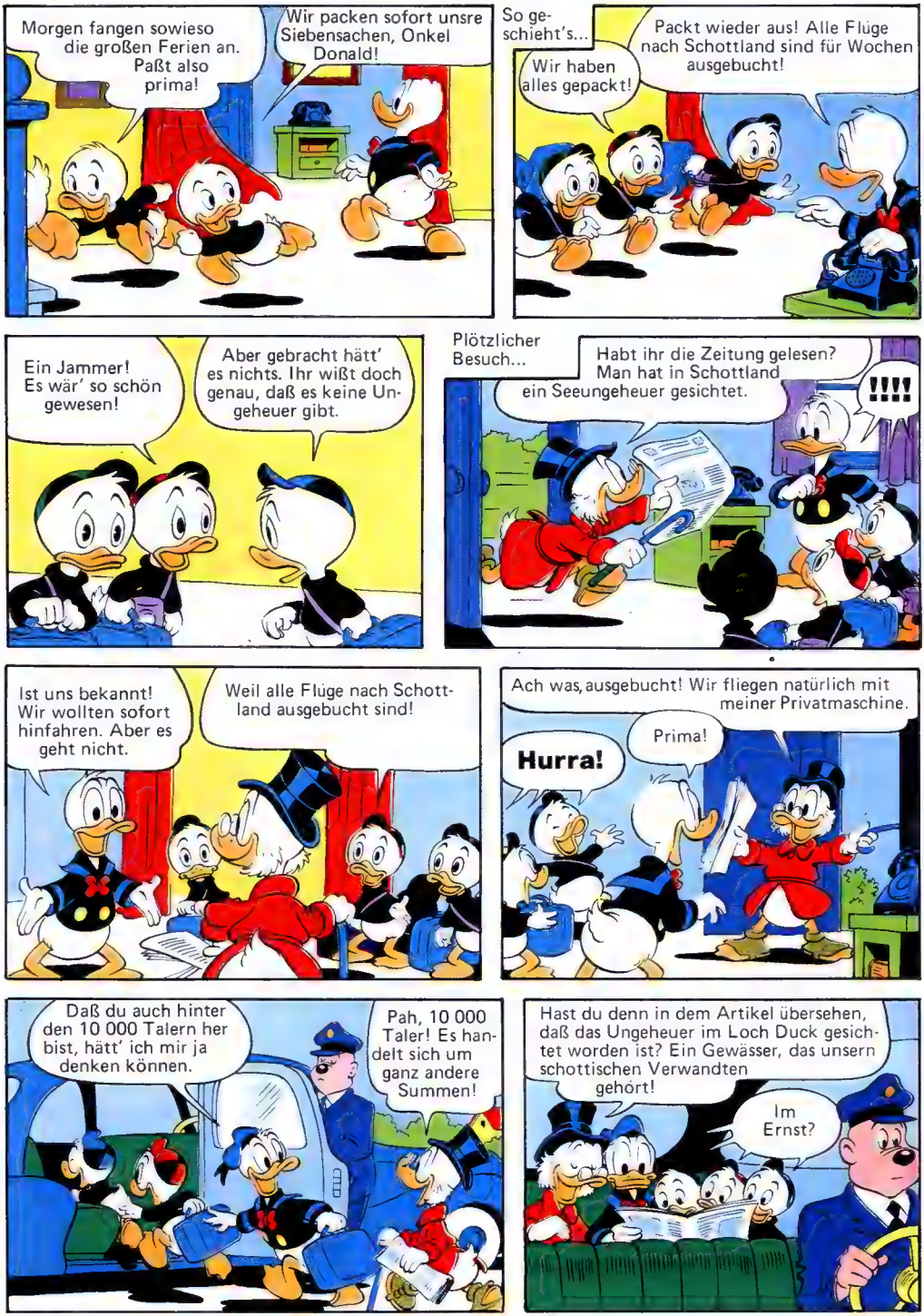
DONALD DUCK

Das heulende Ungeheuer

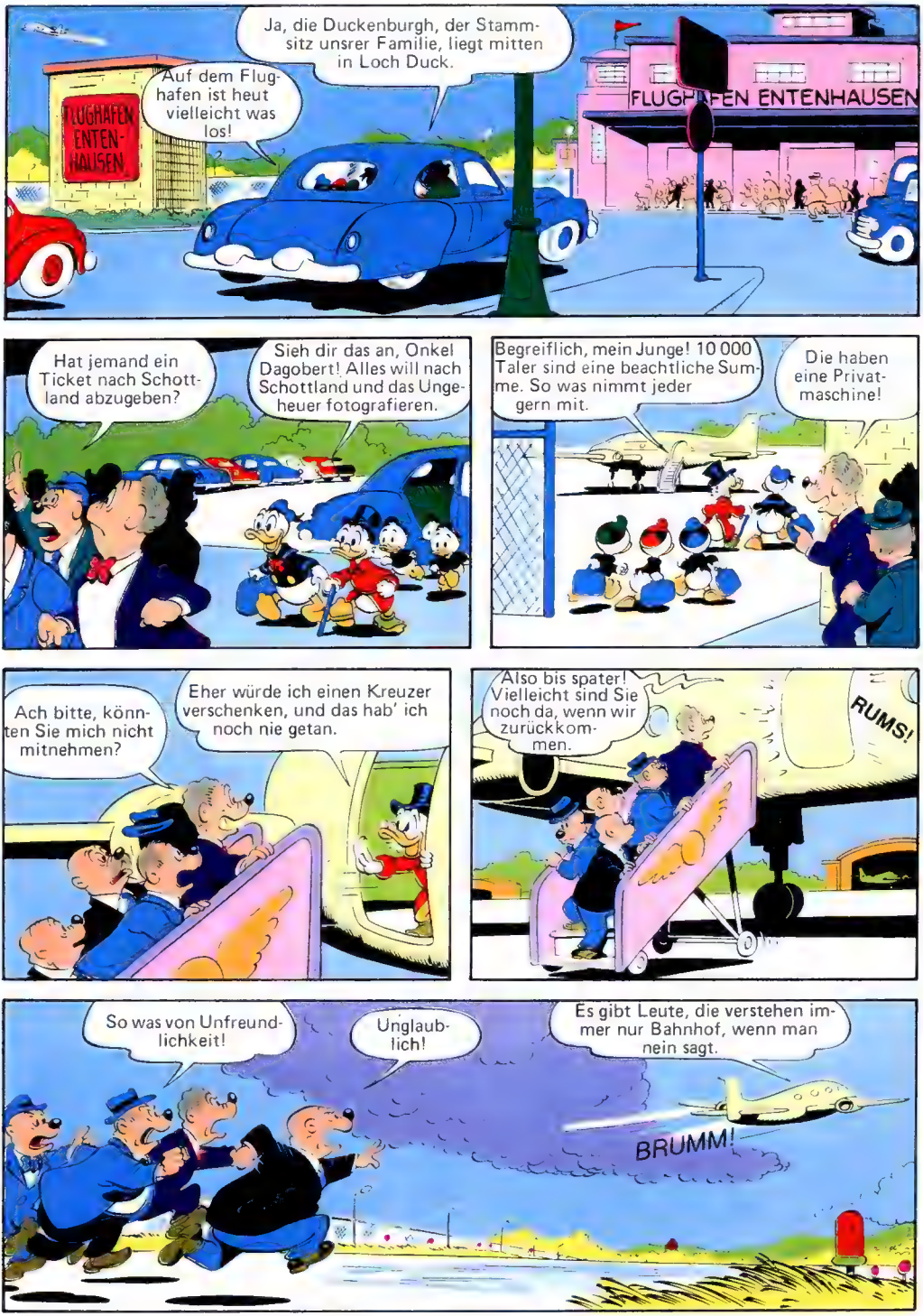


Um den Leser ins Bild zu setzen: Die Geschichte begann mit einem Artikel im Entenhausener Kurier...



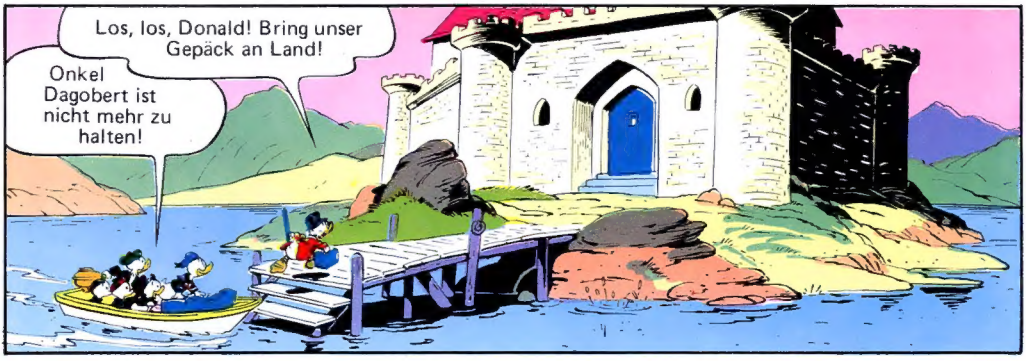


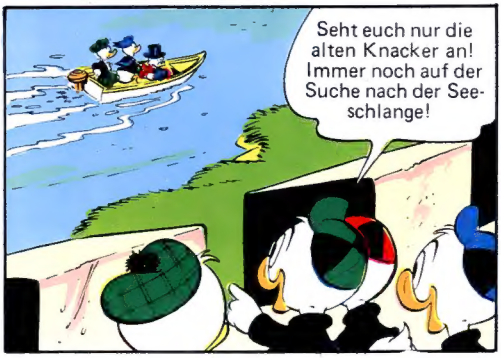
– das tolle Radrennspiel mit unvorhersehbaren Zwischenfällen!


Ja, die Duckenburgh, der Stammsitz unsrer Familie, liegt mitten in Loch Duck.
Auf dem Flughafen ist heut vielleicht was los!
FLUGHAFEN ENTENHAUSEN
FLUGHAFEN ENTENHAUSEN
Hat jemand ein Ticket nach Schottland abzugeben?
Sieh dir das an, Onkel Dagobert! Alles will nach Schottland und das Ungeheuer fotografieren.
Begreiflich, mein Junge! 10 000 Taler sind eine beachtliche Summe. So was nimmt jeder gern mit.
Die haben eine Privatmaschine!
Ach bitte, könnten Sie mich nicht mitnehmen?
Eher würde ich einen Kreuzer verschenken, und das hab' ich noch nie getan.
Also bis später! Vielleicht sind Sie noch da, wenn wir zurückkommen.
RUMS!
So was von Unfreundlichkeit!
Unglaublich!
Es gibt Leute, die verstehen immer nur Bahnhof, wenn man nein sagt.
BRUMM!

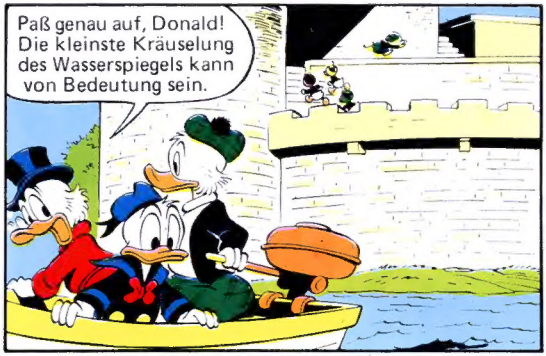
Ich freu' mich ehrlich, die alte Heimat wiederzusehen. Noch dazu, wenn es an dem ist, daß ich das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden kann.
Ich will nämlich das Monster vermarkten. Monster-Puppen, Monster-Hemden, etc. Doch davon später!
SCHOTTLAND ODER UNTERGANG
In Glasgow...
Du liebe Zeit! Genauso ein Rummel wie in Entenhausen!
Hallo, Berty! Welche Freude, dich hier zu sehen!
Ganz meinerseits, Vetter Robby! Das ist wohl dein Sohn Mac?
Ist diese Invasion nicht schrecklich?
Die kommen doch nur wegen des Ungeheuers im Loch Duck.
Hört mir mit dem Ungeheuer auf! Wie friedlich war es hier, ehe der unselige Zeitungsartikel erschienen ist! Aber steigt schon ein!
Ich vermute, auch ihr seid deshalb gekommen?
Klar! Das Ungeheuer bedeutet für mich ein ungeheures Geschäft.
LOCH DUCK 4 KM

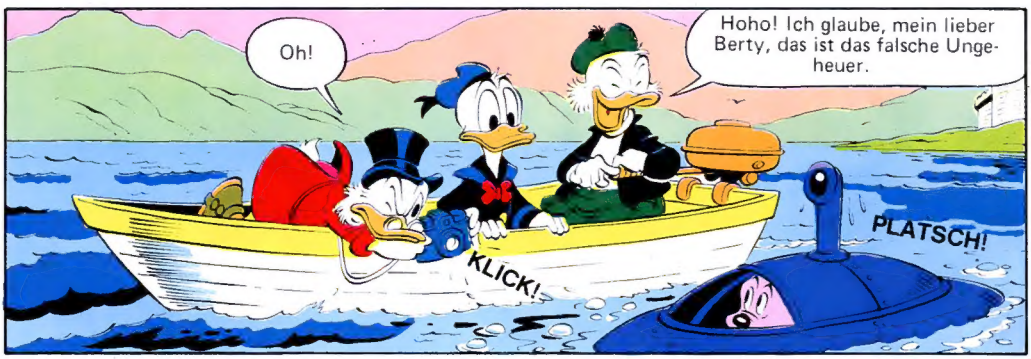
Ich hasse Touristen! Blockieren die Straßen, verschandeln die Gegend und verpesten die Luft!
Bei dem Tempo können wir froh sein, wenn wir noch vor Dunkelheit zur Duckenburgh kommen.
Wenn wenigstens die verdammten Fußgänger nicht wären!
HUP!
Sind Sie auch wegen des Ungeheuers hier?
Nein, bin Schotte!
Und Sie, mein Herr? Glauben Sie an das Ungeheuer?
Sonst wär' ich nicht hier!
Runter von unserm Loch! Das ist Privatbesitz!
Vollgas, Vetter Robby! Wir müssen das Ungeheuer fotografieren, ehe es jemand anders tut.
Schneller tut's mein Außenbordmotor nicht.



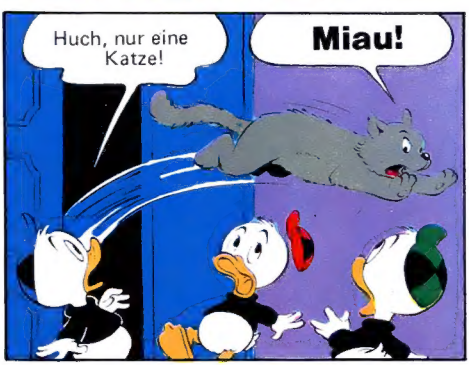


– das tolle Radrennspiel mit unvorhersehbaren Zwischenfällen!



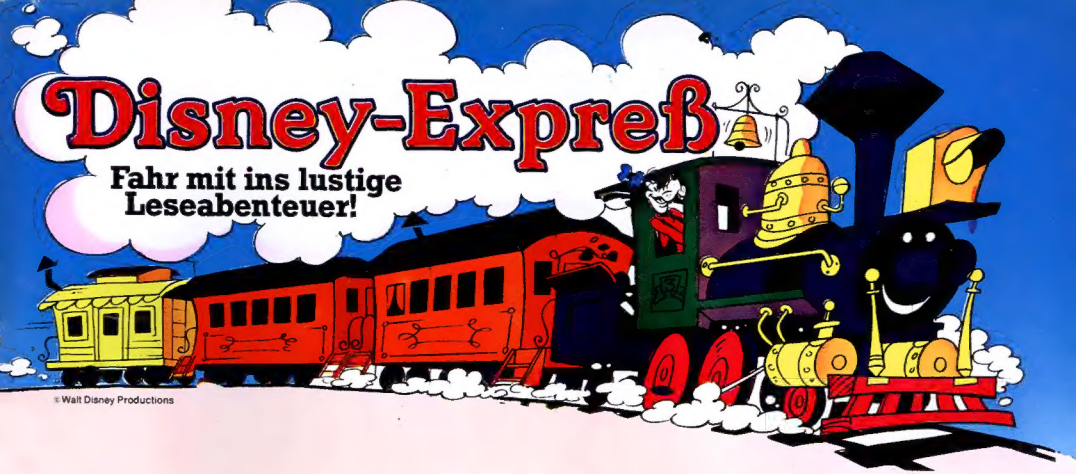


Mit einbrechender Nacht wird den Gästen in der düsteren Burg etwas unheimlich zumute...



Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!



© Walt Disney Productions

Ein ungebetener Gast...

...hält Hörnchens und Behörnchens Baumhaus besetzt. Die beiden bitten deshalb Vetter Biber um Hilfe... und Onkel Dagobert erlebt mit Tick, Trick und Track in einem fremden Land die unglaublichsten Abenteuer...

Walt Disneys **Donald Duck** Nr. 227

Geheimnisvolle Erbschaft

Im Spukschloß des verstorbenen Barons Schabernack kämpfen die Ducks verbissen darum, das Erbe des Possenreißer-Barons antreten zu können...

Walt Disneys **Donald Duck** Nr. 53

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

Der Honigklau geht um!

Wird es Tigger mit der Sherlock-Holmes-Mütze gelingen, den Räuber aufzuspüren?...

Gleich mit mehreren spannenden Abenteuern aus dem Hundert-Morgen-Wald!

WINNIE PUUH Nr. 5

Ein Denkzettel für Daisy!

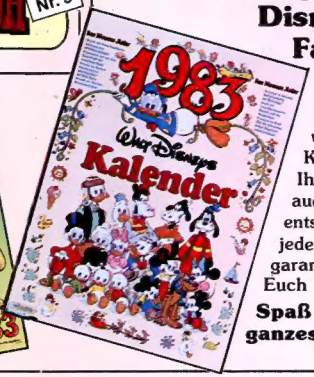
Donald hat eine Stinkwut, weil Daisy ihn mal wieder schlecht behandelt hat. Und so beschließt er, ihr einen gehörigen Denkzettel zu verpassen. – Doch wer anderen eine Grube gräbt...

Nr. 10

Wie immer mit einem klasse Aufkleber!

Micky vision

Große Kalender-Überraschung für Disney-Fans!



Für welchen Kalender Ihr Euch auch entscheidet, jeder garantiert Euch **Spaß für ein ganzes Jahr!**

Freut Euch, Rätselfreunde!

Wegen des großen Erfolges werden jetzt regelmäßig die früher erschienenen Hefte von Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop nachgedruckt. Wer also dieses hier noch nicht kennt, sollte jetzt die Gelegenheit nutzen!

Nr. 15

zweitauflage

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Wieder garantiert gutes und schnelles Gelingen!
Alles Fertigteile, Schere überflüssig. Einfach herausbrechen, zusammenkleben und losspielen!

TOUR DE DUCK

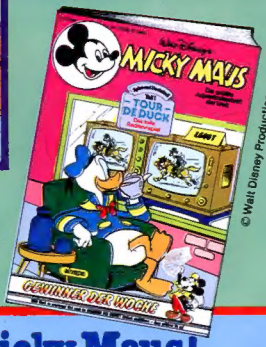
Ein Spiel mit vielen unvorhersehbaren Zwischenfällen wie bei einem richtigen Straßenrennen:

Wie Ihr seht, hat sich Goofy sein Startgeld, und was er sonst unterwegs auf der Strecke alles benötigt, schon abgeholt.

Auch Ihr könnt mit Euren Freunden bei diesem tollen Ereignis dabeisein! Nächste Woche bekommt Ihr bereits einen großen Teil des Zubehörs für dieses spannende Radrennspiel. Und wenige Tage darauf heißt es dann schon 'Start frei' zum großen Radrenn-Abenteuer.

Bestimmt würdet Ihr gerne wissen, warum Donald hier so eine sonderbare Maskerade aufführt. – Ihr erfahrt es in der nächsten

MICKY MAUS.
Darin erlebt Ihr außerdem, wie sie im Böse-Buben-Klub versuchen, aus Klein-Wölfchen einen richtig bösen Wolf zu machen. Aber das wird denen noch leid tun...



© Walt Disney Productions

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!